

HABILIDADES

CUERPO

FUERZA

QUIEBRE

RESISTENCIA

DESTREZA

AGILIDAD

COORDINACIÓN

DETERMINACIÓN

INSTINTO

PERCEPCIÓN

CONCENTRACIÓN

INTUICIÓN

INTELIGENCIA

MEMORIA

LOGICA

INGENUIDAD

PRESENCIA

CARISMA

BOGUNTAD

APARIENCIA

6

6

4

5

9

6

5

8

7

7

4

5

6

4

4

5

6

5

4

4

4

Generales

Arriero

Chusma y canalla

Correr

Dialéctica

Disfraz

Don de gentes

Intimidar

Escamotear

Observación

Ocultar

Protocolo

Sigilo

Saltar

Sanar

Seducción

Supervivencia

Trepar

Hab. Influencia

Comarca

Criminales

Hermandad

atr. + niv. = val.

coo + 5 = 10

int + 12 = 17

vit + 12 = 16

car + 12 = 17

inv + =

int + 8 = 13

car + 11 = 15

coo + 7 = 12

per + 12 = 19

inv + =

mem + 7 = 11

con + 8 = 12

agi + 10 = 16

int + =

car/apa + 10 = 15/14

log + =

agi + 10 = 16

atr. + niv. = val.

car + 4 = 15

car + 2 = 13

car + 3 = 14

car + =

car + =

car + =

car + =

Restringidas

Artesanía

Cerraduras

Con. académico

Con. científico

Con. militar

Equitación

Falsificar

Hab. escénicas

atr. + niv. = val.

coo + =

coo + =

coo + =

coo + 12 = 17

mem + =

mem + =

mem + =

mem + =

mem + =

mem + =

log + =

log + =

log + =

coo + 8 = 13

coo + 9 = 14

car + =

car + =

car + =

inv + =

inv + =

inv + =

inv + =

fue + =

int + =

int + =

int + =

int + =

Especiales

Arma blanca

Asta

Contundentes

Cuchillo

Esgrima

Arma corta

Pistola

Trabuco

Arma larga

Fusil

Trabuco

Lanzar

Arrojadiza

Granada

Pelea

Cuchillo

Desarmado

Zapador

Artillería

Minado

Hab. Idiomas

Idioma

Idioma

Idioma

Idioma

atr. + niv. = val.

agi + 6 = 12

agi + =

agi + 12 = 18

agi + =

agi + =

coo + 5 = 10

coo + =

coo + =

coo + =

coo + =

coo + =

agi + 6 = 12

agi + 12 = 18

agi + =

agi + 6 = 12

agi + 11 = 17

agi + 10 = 16

log + =

log + =

log + =

log + =

atr. + niv. = val.

mem + =

mem + =

mem + =

mem + =

DAOS

Nombre del jugador: _____
 Nombre del personaje: **Victor Madales**
 Sexo: **Varón**
 Altura: **1,65** Peso: **58**
 Nacionalidad: **Español**

Descripción:

Nivel social: **6**
 Pasos:
Artesanal x 3
Militar

Edad: **22**

Virtudes y Defectos

Anticipado

Cicatriz/Patrimonio reducido

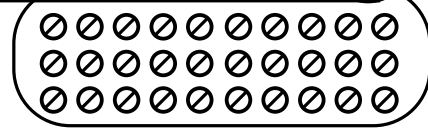
Capacidades especiales:

Prof. especialista:

ARMAMENTO

Nombre	Valor	Daño	Parada	Rt.	Res.	Alcance	Peso	Precio
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / / / /	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / / / /	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / / / /	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / / / /	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	/ / / / /	_____	_____

Puntos de vida
(3 × res) 15



Puntos de entereza
(2 × vol + con) 12

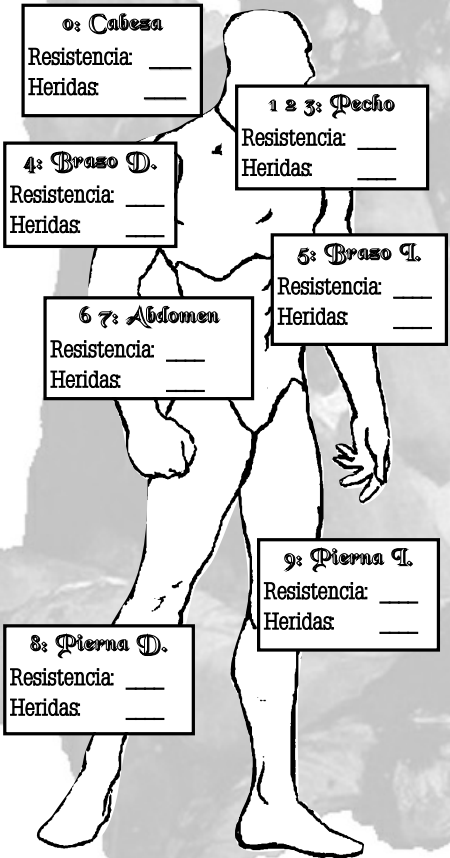


CONTACTOS EQUIPO

Nombre	Influencia	Nombre	Cant.	Peso	Precio
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Capacidades

Ajuste por Fuerza (fue-5)	1
Ajuste Inventiva (inv-5)	0
Alerta (3per)	21
Andar (agi)	m/as: 3
Carga (7fue)	Kg: 42
Correr (agi+2vel)	m/as: 22
Duración Correr (10vit)	as: 40
Esquivar (2×agi + vel)	20
Esprintar (agi+3vel)	m/as: 30
Duración esprintar (vit)	as: 4
Iniciativa (vel,agi)	8, 6
Marchar (agi + vel)	14
Duración marchar (10vit)	40
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H, (fue+vel/5)	7,6
arr. (fue/5), abj. (agi/3)	1,2, 2
Umbral Mortal (vit)	4



DINERO

Ingresos: _____ reales

Ahorros: _____ reales

De bolsillo: _____ reales

Peso total:

NOTAS